

# 1 Présentation du jeu

Chaque carte comprend une face avec une illustration et une face avec l'écriture de l'action illustrée.



Avant de jouer, nous avons quelques recommandations pour le meneur de jeu.

Vous devez vous assurer que chaque joueur connaisse chaque action décrites dans le jeu et qui savent les reconnaître.

Téléchargez le manuel pédagogique gratuit sur le site [www.aritma.net](http://www.aritma.net)

## 2

# Matériel

Les 40 cartes du jeu sont réparties en 2 niveaux. Sur le dos des cartes, le niveau de difficulté est indiqué.



Ce qui détermine les niveaux est la difficulté de leur mime par les expressions et les gestes engagés.

### 3

# Présentation des règles

	Type de jeu	Notion	Âge Mini	Niveau
Kim	Coopératif En groupe ( 6 maximum )	Observation & Construction de phrase	3 ans	PS & MS
Mime	En groupe ( 2 à 25 maximum )	Observation & expression par le mime	2 ans	PS & MS
Activité «Non parleur »	En groupe restreint ( 2 à 6 maximum )	Observation / Compréhension / Désignation	2 ans	PS
Activités « Bon Parleur »	En groupe restreint ( 2 à 6 maximum )	Créativité / Reflexion / Mémoire	À partir de 2 ans	PS & MS



4

## Kim retiré (Jeu)

*2 à 6 joueurs - Jeu coopératif - À partir de 3 ans*

**But du jeu :** Gagner ensemble le plus de cartes possible

**Préparation :** Sélectionner les cartes d'un niveau et mettre de côté les autres cartes.

Prendre 3 cartes (ou plus pour augmenter la difficulté)

**Déroulement :**

Poser ces 3 cartes sur la table face visible.

Les joueurs mémorisent les cartes.

Après un temps d'observation, les joueurs se cachent les yeux (vous pouvez utiliser un bandeau pour amuser les enfants). Le meneur retire une carte.

Ensemble, les joueurs essaient de retrouver la carte retirée. Quand ils pensent l'avoir trouvée, ils l'énoncent en formulant une phrase complète et correcte.

## 5 Exemple :

« La danse ! » *Mauvaise formulation*

« Faire de la danse ! » *Bonne formulation*

Si la carte énoncée est bien la carte retirée alors ils gagnent les 3 cartes. Sinon on met les 3 cartes de côté.

**Fin de partie :** Le jeu se termine une fois que toutes les cartes ont été utilisées.

### **Variante facile :**

#### **« Kim Ajouté »**

Les joueurs ferment les yeux. Le meneur ajoute une carte au hasard sur la table. Les joueurs doivent retrouver de quelle carte il s'agit.

### **Variante Difficile :**

#### **« Kim Caché »**

Les cartes sont cachées par un tissu ou autre. Les joueurs doivent retrouver toutes les cartes.

## 6

# Mime (Jeu)

*À partir de 2 joueurs - À partir de 2 ans*

**But du jeu :** Devinez l'action mimée.

**Préparation :** Choisir le niveau de difficulté, et garder les cartes correspondantes. Installer les joueurs en arc de cercle et placer une chaise face à eux au milieu. Lire toutes les cartes qui seront mises en place pour le jeu aux enfants en amont.

**Déroulement :** Le meneur de jeu choisit une carte qu'il va devoir mimer. Il indique bien aux autres joueurs qu'ils doivent attendre que le mime soit fini afin de pouvoir faire des propositions en levant la main afin que le jeu reste dans le calme. Le mime doit être constitué de grands gestes simples, exagérés par rapport à la vie réelle, pour que les joueurs reconnaissent les actions.



7

Afin de marquer la fin du mime, le meneur s'assoit sur la chaise.

Si le joueur interrogé a trouvé la bonne carte mimée, il peut à son tour mimer une action avec l'aide du meneur. Si le joueur interrogé n'a pas la

*NB : Les mimes se réalisent debout sauf exception.*

**Fin de partie :** Le jeu se termine une fois que toutes les cartes du niveau de difficulté ont été jouées.

*NB : En classe, il pourra être proposé en groupe restreint, pour solliciter les enfants qui n'osent pas mimer ou s'exprimer devant d'autres enfants.*

8

# Activité « non-parleurs »

*De 2 à 6 joueurs - À partir de 2 ans*

Il est courant que des enfants ne s'expriment pas encore à 2 ans ou bien en présence d'autres personnes.

Ce blocage temporaire a de multiples explications possibles mais ne signifie pas une incapacité de l'enfant à comprendre le langage et à l'utiliser en pensée pour raisonner.

Cette activité vise à développer les compétences langagières intérieures de ces enfants.



- 9 Ils peuvent être accompagnés lors de ce travail par d'autres enfants qui communiquent facilement pour que les échanges soient naturels.

Il est important de laisser s'exprimer les enfants « non-parleurs » quand c'est leur tour, par exemple en désignant les cartes avec le doigt.

*Exemples :*

*L'adulte pose 3 cartes sur la table :*

*« Abel, montre-moi la carte où il y a écrit Cueillir des fleurs. » A réitérer pour plusieurs cartes.*

*« L'as-tu déjà fait ? », attendre un temps pour la réponse après chaque question, puis raconter une anecdote personnelle « Moi, je l'ai fait l'autre jour avec ma fille... »*

*« Abel quelle est ta carte préférée ? »*

*« Abel, quelle est la carte que tu aimes le moins ? »*

*« Je vais mimer une action. Tu dois montrer de quelle carte il s'agit. »*

10

# Activité « bons-parleurs »

## 1. Activités Complexes

*De 2 à 6 joueurs - À partir de 3 ans*

Le but est de proposer aux enfants « bon parleurs » des situations de jeu plus complexes :

- o Combiner des actions déjà connue
- o Rajout d'un élément à une action déjà connue
- o Nouvelles actions

*Exemples :*

*« Chanter de l'opéra tout en faisant de la danse classique »*

*« Manger une glace délicieuse qui coûte »*

*« Avez-vous une idée pour mimer une autre action qui n'est dessinée sur aucune carte ? »*

11

# Activité « bons-parleurs »

## **1. Activité de mémoire**

*De 2 à 6 joueurs - Activité coopérative - À partir de 2ans*

Cette activité permet de travailler la restitution dans l'ordre de plusieurs actions.

Dans cette activité, le meneur de jeu explique qu'il va mimer 3 actions successivement.

Les joueurs vont devoir les nommer dans l'ordre où elles ont été mimées.

### ***Variante identification et observation***

Les joueurs doivent poser les cartes sur la table, de gauche à droite, dans l'ordre où elles ont été mimées.